**中班数学绘本：糊涂国王摸月亮**

武进区洛阳中心幼儿园 陈晓君

**设计意图：**

在日常带班时，我发现孩子们在以“积木搭建”式晨间自主签到时，只是单纯地垒高搭建，缺乏更深入的探索。中班幼儿正处于对空间关系和物体形状感知的关键发展阶段 ，《3 - 6岁儿童学习与发展指南》明确指出，中班幼儿应能感知物体的形体结构特征，并尝试拼搭出对应物体造型。因此，我选用了充满趣味的数学绘本《糊涂国王摸月亮》，融入立体图形组合的内容，将绘本内容巧妙贯穿于整个活动，旨在营造轻松、活泼的氛围，激发孩子们主动探索数学奥秘的兴趣，引导他们在玩中学、学中玩。活动中，我将采用层层递进的引导方式，助力孩子们探索、观察并发现箱子之间的空间关系，理解大臣设计图纸需从多方位观察，才能全面感知高塔构造，在直接感知、亲身体验、实际操作中丰富空间关系经验，有效提升空间感知能力。

**活动目标：**

⒈尝试探索箱子堆放组合方式，了解堆放的多样性。

⒉观察发现箱子组合的空间关系，学会从不同角度观察高塔的方法。

⒊乐意参与堆箱子游戏，感受数学游戏的有趣。

**活动准备：**

材料准备：希沃课件、记录单、立方体方块若干。

经验准备：幼儿能区分上下、前后、左右等方位，按方位指令行动。

**活动过程**

**一、绘本启思，萌发数学求知欲**

1.讲述故事第一页：大臣们用了什么办法？成功了吗？

**二、自由拼搭，感悟堆放多样性**

1.引导语：大臣们找来了4个箱子，4个箱子可以怎么堆放？还有其他不同的堆放方法吗？

2.幼儿自由堆放，展示交流。

3.小结：原来数量相同的箱子可以有这么多堆放的方法。

**三、操作实践，揭秘空间遮挡谜**

1.出示设计图

师：这里有几个箱子呢？请你来数一数。

2．看图搭建，个别指导。

师：到底用了几个箱子？哪个箱子被挡住了？

小结：原来有一个箱子被挡住了，前面看我们不容易发现。

**四、变换视角，多方位观察高塔**

1.阅读故事，知道国王生气的理由。

师：是否和图纸上一样呢？国王看到后非常生气，可是大臣却说确实是按图纸搭建的，这是怎么回事呢？

2.帮助大臣验证，了解多方位观察。

师：国王为什么只看到三个箱子？到底他从哪一个方向看的？

师：这有一个调查表，这个图示代表什么意思呢？需要我们从哪一边看？

师：除了从前面看，还可以从什么方位看高塔呢？

1. 幼儿操作，教师指导。
2. 交流调查表，再次验证。

问：国王看到的高塔是在哪一边呢？

小结：国王看到的可能是左边也可能是右边，原来观察的方向不同，看到的塔的模样也会不一样。

过渡：其实在我们生活中也有一些高楼从不同方向看也是不同的模样。

**五、链接生活，迁移经验再思考**

1.生活延伸：这是哪里的建筑？你发现图中分别是从哪些角度看的幼儿园？

2.小结：只有从多个方向进行观察，才能看到高塔完整的模样。

**小班音乐活动：大象和小蚊子**

武进区洛阳中心幼儿园 许丹妮

**设计意图：**

**奥尔夫音乐《大象和小蚊子》节奏鲜明，便于幼儿倾听，它把大象和小蚊子的故事融合其中。《3~6岁儿童学习与发展指南》中指出：3~4岁的幼儿能跟随熟悉的音乐做身体动作；能用声音、动作、姿态模拟自然界的事物和生活情景。小班幼儿喜欢模仿有趣的动作、表情、声调，而大象和小蚊子也是幼儿生活中常见的、便于模仿的角色形象。因此本次活动设计情境性、趣味性的游戏环节，让幼儿在熟悉旋律、自主创编、互动游戏中由浅入深的分层递进式学习，让每个幼儿都能积极主动地沉浸在创编中，在愉快宽松的氛围中，以互动式的体验完成教学目标。**

**活动目标：**

**1. 感知乐曲AB两段式结构，理解乐曲表现的故事情境，通过身体动作创造性表现“大象沉重步伐”与“蚊子轻快叮咬”的对比节奏。**

**2. 能根据音乐变化及时转换角色动作，发展听辨反应能力。**

**3. 在与伙伴的互动游戏中体验大象的“走、跳”和蚊子“飞、叮”的情趣。**

****活动准备：****

**经验准备：知道大象和小蚊子的特点、有一定模仿动物的游戏经验。**

**物质准备：ppt、图谱、大象和小蚊子头饰。**

**活动过程：**

****一、静听旋律，感受音乐情境****

**1.倾听A段音乐，感受XX XX| XX X的节奏型。**

**师：森林里有一座漂亮的房子，房子里住着一位神秘的动物先生,瞧，是谁呀？**

**师：这是一位爱音乐的大象，它用有节奏的脚步声编成了一段美妙的音乐，让我们一起来听一听吧！听完这段音乐，你有什么感觉？**

****二、动作表现，表达角色特点****

**1.用上肢动作，感受音乐节奏。**

**师：我们的身体拍一拍、动一动也能发出好听的声音，你能跟着大象先生的音乐一起来试一试么？你是怎么拍的？**

**2.根据大象的形象特点，自主创编走走跳跳的动作。**

**师：大象会用哪些可爱的舞蹈动作走出来？**

**3.理解故事情境，倾听B段音乐。**

**师：听，大象在睡觉的时候谁来了？它要来做什么？你能变出小蚊子长长、尖尖的嘴巴吗？怎么变的？**

**师：小蚊子飞得也很有节奏，它们是在什么时候叮的？小蚊子还想又快又好看的飞行，一起来试一试吧！**

**4.出示图谱，完整表演。**

**师：小朋友们这个故事有趣嘛？老师把故事藏在了图谱里，让我们一起来扮演大象和小蚊子在森林中做游戏吧！**

****三、趣味表演，体验互动游戏****

**1.师幼互动游戏：老师当大象，小朋友当小蚊子，玩游戏“大象和小蚊子”。**

**2.幼幼互动游戏：幼儿自由选择大象、小蚊子游戏角色，听音乐合作游戏。**

****四、课后衍生，延续音乐之旅****

**师：小朋友们，你们喜欢跟大象和小蚊子一起玩音乐游戏吗？其实，大象和小蚊子的故事还没结束，大象被小蚊子咬得满身包会想干什么？让我们一起听着音乐帮大象赶蚊子吧！**

**小班项目课程：嘿，你好“芽”！**

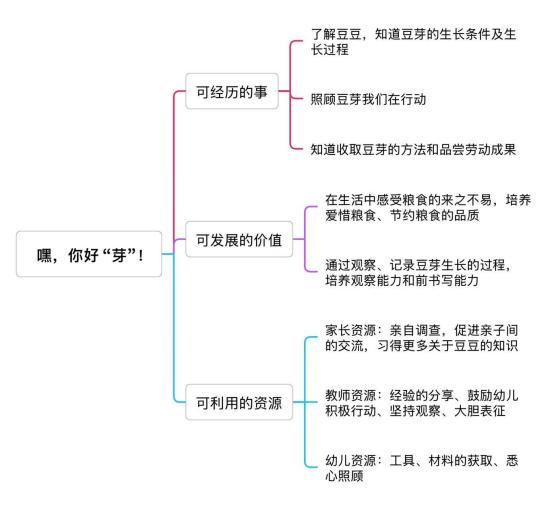
武进区洛阳中心幼儿园 陈晓芬

**一、项目缘起：**

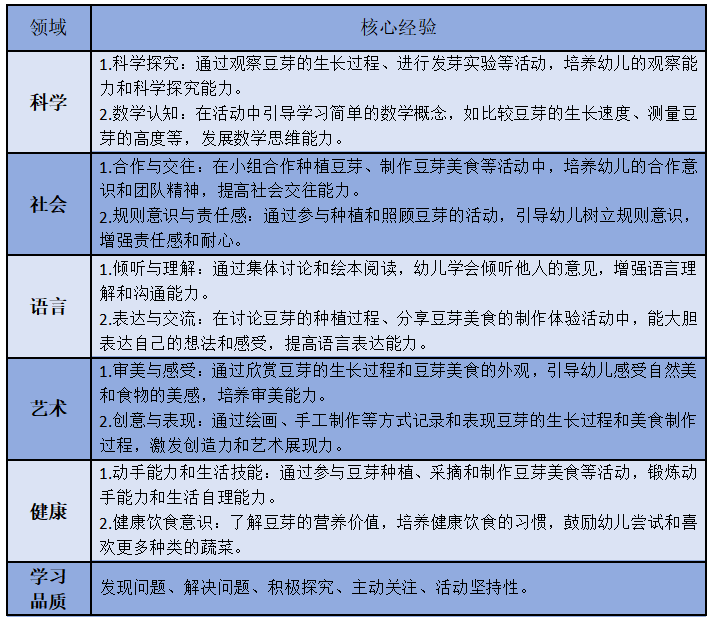
一天，自然角轮胎里的种子发芽了，引起了孩子们的关注。他们停下脚步，仔细观察，还有的孩子伸出小手去触摸那嫩嫩的小芽，大家一下子打开了话匣子，在讨论中，孩子们对豆豆发芽这一现象产生了浓厚的兴趣， 也想进一步体验豆豆发芽的过程。《指南》指出：要支持孩子们在接触自然、生活事物和现象中积累有益的直接经验和感性认识。

二、**项目审议：**

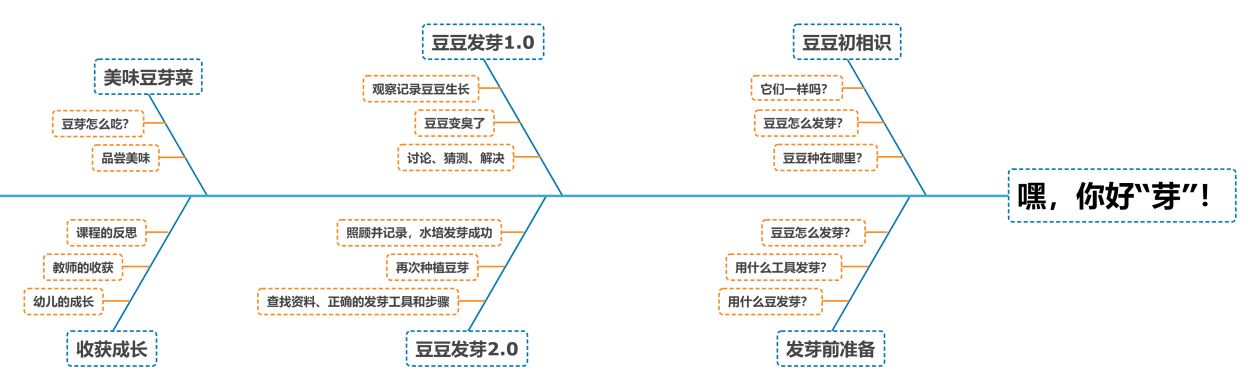
**01价值分析：**

****

**02项目目标：**

****

**三、项目思维导图：**



**四、项目推进**

从初次水培豆芽到品尝豆芽菜，呈现劳动成果。

**五、项目反思：**

 嘿，你好“芽”！是一次偶然引起的项目探究活动。幼儿经历了二次”发豆芽”的实验后，终于成功地发出豆芽。陶行知说过”生活即教育”，小小的豆芽培育活动蕴含着诸多的教育契机。幼儿是一个发展的人，我们要允许幼儿用自己的方式去解决问题，以达到自主学习的目的，站在幼儿的背后允许幼儿用自己的方式去解决问题，用眼去看，用脑去思考、用手去记录、用耳去聆听，多感官参与其中，以获得自主学习的能力和发展。

**大四班《家有喜事》主题背景下区域活动方案**

|  |
| --- |
| **主题名称**：家有喜事  **主题实施背景：**班级里的胡老师要结婚了这个消息通传遍整个班级，热度不减。结婚是一件美好的事情，若全程由孩子策划实施会碰撞出怎样的火花呢？孩子对成人的世界充满了好奇对生活有探究的欲望。所谓“活教育”就是让孩子在真实生活、亲身体验中学习。为满足孩子们对婚礼的好奇与热情，我们追随孩子的兴趣，我们创设“喜喜甜蜜书屋”、“喜喜婚庆工坊”、“喜喜益智乐园”、“喜喜梦想舞台”、“喜喜建构天地”、“喜喜DIY喜铺”、“喜喜奇妙农圃”七大主题游戏区域环境，投放相应的游戏材料，最大限度的为幼儿创设自主游戏空间，支持和满足不同幼儿的发展需要，让幼儿的学习看得见，让幼儿在区域游戏中“创”玩。 |
| **理论思考：**  《3——6岁儿童学习与发展指南》提出：遵循幼儿的发展规律和学习特点，珍视幼儿生活和游戏的独特价值，充分尊重和保护其好奇心和学习兴趣，创设丰富的教育环境，合理安排一日活动，最大限度地支持和满足幼儿通过直接感知、实际操作和亲身体验获取经验的需要。尊重幼儿身心发展规律和学习特点，以幼儿实际需求为依据设置各个活动区域，为幼儿提供系统适宜的区域材料，使幼儿在自主选择和主动学习的过程中，通过与环境的有效互动，获得个性化的发展。 |
| **游戏目标：**  1.在绘本阅读的过程中，能迁移经验，尝试利用绘本角色演绎绘本故事，进一步激发幼儿的语言表达能力、想象力、创造力、符号表征能力。  2.能利用各种废旧材料，通过剪、贴、画、捏等多元方式设计和制作服装、场景、道具等，锻炼动手能力、合作能力、提升艺术审美能力。  3.能通过婚礼甜品屋、婚礼制作等活动进一步感知故事情节内容，感受、体验中国民族的传统习俗。  4.在游戏的过程感受绘本中所表达的寓意，理解友善、感恩能导人向善的道理。  5.能在区域游戏过程中，表达、表现自己对故事角色的感受、体验，在过程中发现问题、并在同伴或老师的帮助下想办法解决问题，锻炼相互合作协商的品质。 |

武进区洛阳中心幼儿园 胡鸿琳 高秋芬

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **区域** | **游戏名称** | **目标** | **游戏玩法** | **观察重点** |
| **喜喜甜蜜书屋** | 祝福语百拼秀 | 1.会用自然材料拼搭汉字，愿意积极参与游戏。  2.能遵守游戏规则，与同伴合作进行游戏。 | 选择一张汉字图片，选择材料进行拼搭游戏。 | 幼儿是否会用自然材料拼搭汉字图片。 |
| 故事骰子 | 能一边操作材料，一边进行创编讲述，并用绘画的方式表现。  2.愿意跟同伴讲述自己创编的故事，大胆表现自己。 | 1.两人轮流投掷骰子，创编故事情节。  2.根据掷到哪一面，会大胆的讲述创编内容。 | 能否根据掷到的图片情节把故事创编讲述并大胆跟同伴分享。 |
| “绘”画绘本 | 1.创编绘本，发挥想象力。  2.根据所画绘本，自主讲述绘本内容。 | 1.用简笔画、或简单符号表征的形式画出自己最喜欢的绘本情节。  2.根据所画绘本，能自主讲述绘本内容。 | 在画绘本时是否遇到困难，发现什么问题，能在同伴或老师帮助下想到解决问题的策略。 |
| **喜喜婚庆工坊** | 剪喜花 | 1.了解剪纸喜花的基本结构及特征，掌握剪喜字的方法和步骤。  2.能运用对折的手法剪出双喜。学会用剪纸符号装饰剪纸喜花。  3.鼓励幼儿设计不同的喜花，激发对剪纸兴趣。 | 用红纸对边折剪双喜。  2.在双喜基本剪法的基础上，灵活运用，学习掌握双喜的简单变化，根据个人喜好设计并剪出不同变化的双喜图案。 | 1.学习折叠的方法，提高动手能力，培养幼儿的想象能力和创新能力。  2..通过剪喜字，感受对民间剪纸艺术的热爱。 |
| 新娘发箍 | 1.了解扭扭棒玩法，能自主探索扭扭棒多种玩法。  2.锻炼手部肌肉的灵活性，体验艺术活动的快乐。  3.能够运用恰当的词汇，表达对作品的审美感受与评价。 | 选择不同颜色的扭扭棒，根据步骤图，制作出多种花朵，装饰在发箍上。 | 幼儿是否能根据操作步骤图正确进行扭扭棒发箍游戏，自主设计漂浪的发箍。 |
| 折纸红包 | 学习看折纸步骤图,掌握折红包的技巧，锻炼幼儿的手指协调能力。  幼儿能积极参与折纸活动，感受折纸的乐趣。 | 1.选择一张正方形的纸，按照步骤图自主进行折纸活动。  2.进行送红包活动，并学说一句祝福语。 | 在折纸的过程中是否遇到困难，发现什么问题，能在同伴或老师帮助下想到解决问题的策略，并愿意与同伴表达祝福。 |
| **喜喜梦想舞台** | 梦想小舞台 | 1.根据图谱进行表演。  2.能与同伴合作表演，分工明确。 | 1.利用图谱，进行各类表演。  2.熟练掌握儿歌、诗歌、歌曲。 | 幼儿在活动中是否能积极参与表演活动，充分体会故事所表达的情绪。 |
| 《老鼠嫁女》绘本故事表演 | 1.愿意参加绘本故事表演的活动，能协商好表演角色。  2.能用完整的语言表达角色要求，能积极、大胆展现自己。 | 以绘本故事《老鼠嫁女》中的人物和情节，开展鼠府嫁女的游戏，了解结婚的传统仪式。 | 1.幼儿是否能与同伴一起合作表演。  2.幼儿是否能大胆展现自己，通过语言、动作等融入角色。  3.在表演过程中相互之间会合作、协商，共同解决问题。 |
| **喜喜益智乐园** | 趣味接亲 | 1.在游戏中了解时钟的奥秘，熟练操作整点、半点，并会正确记录。  2.合作游戏，并大胆表达自己的思维过程。 | 玩法一：两人合作，轮到游戏的幼儿选好选一张时间图，再按时间图读出时间，完成后相互检查是否正确，并记录结果。  玩法二：轮到幼儿根据钟表纸盘上的时间，说出相应的时间，完成后相互检查是否正确，并记录结果。  玩法三：根据提供的时间，在钟面上摆出相应的时间，完成后相互检查是否正确，并记录结果。 | 1.幼儿能否熟练认知整点和半点。  2.幼儿是否能进行合作游戏；幼儿是否能够遵守游戏规则。 |
| 接新娘线路图 | 1.在情景中会辨别上、下、左、右，认识并理解方位指示箭头实际意义。  2.能看方位指示箭头说出行走路线，并计算行走步数。  3.积极参与方位识别游戏，体验空间思维游戏的乐趣。 | 玩法一：根据图示在操作图上找到起始、终点位置，并计算、记录需要的步数。  玩法二：根据图示从起点开始，根据步骤图找到终点，把相应的终点图片贴完整。  玩法三：两人合作，一人设计路线图，另外一人寻找路线图。 | 1.能否会看方位指示箭头说出行走路线，并记录行走行走路图。  2.能否自主制定规则开展游戏。 |
| 抢红包 | 1. 感知10以内数量分合的多种可能性，并用加减法算式进行记录。   2.尝试用不同的方法解决问题，拓展正向、逆向思维。 | 玩法：根据所掷骰子游戏底板上的数字和操作要求，在操作卡上进行１０以内的分类组合，并把不同的组合方法记录下来。 | 1.幼儿是否了解游戏的基本玩法。  2.幼儿是否会进行“10”以内数量的加减运算。  3.按规则进行游戏，并进行记录。 |
| **喜喜建构天地** | 鼠府建筑 | 1.运用各种建构技能进行搭建。  2.能讲述自己的建构作品。  3.体验合作游戏的乐趣。 | 1.能够运用基本的建构技能：如垒高、架空、围合等。2.有分工又有合作，结束后能分类整理。 | 1.能否运用基本的建构技能：如垒高、架空、围合等。2.有分工又有合作，结束后能分类整理。 |
| **喜喜DIY喜铺** | 甜蜜小丸子 | 1.能积极参与角色游戏活动，明确自己的任务，并能坚守岗位。  2.学会分工合作，与同伴友好交往，分享游戏的快乐。 | 1.100克红豆清洗干净，加上适量清水泡一晚上，泡好的红豆沥干水分，全部放入炖锅之中，加上足量的清水，大火将其烧开。  2.糯米粉放在光滑的容器里，加上适量开水和少许白糖。让糯米粉揉成面团，揉成光滑的长条，揪成若干小块，揉成若干小丸子，水开后一起放入小丸子。 | 能在游戏过程中是否能坚守自己的岗位，体验，制作等不同岗位带来的乐趣。 |
| 染喜蛋 | 1.知道与红喜蛋有关的中国传统习俗。  2.通过同伴合作、动手实践，了解传统习俗，学会染红喜蛋。 | 利用染红鸡蛋的药材放入锅中冷水加热煮开。  放入鸡蛋浸染至红色。 | 幼儿在染喜蛋的过程中是否遇到困难，发现什么问题，能在同伴或老师帮助下想到解决问题的策略。 |
| 做喜饼 | 1.学会制作喜饼，体验合作制作食物和品尝食物的乐趣。  2.通过制作喜饼，了解简单的食物处理及烹饪方法。 | 1.面粉和鸡蛋混合加入水搅拌均匀，加入调味料。  2.利用喜饼磨具，压出喜饼。  3.放入空气炸锅烘烤制作。 | 幼儿在制作喜饼的过程中是否能根据步骤进行制作。遇到困难能否在同伴或者老师的帮助下解决问题。 |
| **喜喜奇妙农圃** | 自然角种植 | 1. 每人一盆植物，关注植物生长过程，坚持每天照顾好植物，并做好观察记录。 2. 本班种植区种蔬菜，观察了解植物播种、秧苗、生长、开花、结果，关注它们的成长。   3.既了解参与劳动实践，积累浇水、施肥、松土、除草、捉虫等种植经验。 | 玩法：每人种植1盆植物，照料、观察植物，并做好记录。定期参加级组等植物展览。  2.种植区蔬菜领养或小组轮流照料，做好蔬菜成活、水果收获、工具使用等记录。 | 1.是否关注识植物生命生长过程，积累种植照料植物经验，体验自然环境对植物生长的影响。  2.是否能持续观察一年四季轮回、植物生命循环。  3.是否能持续记录。 |

****大班综合活动：森林小警官****

武进区洛阳中心幼儿园 周笑

**设计意图：**

大班下学期幼儿已初步理解各行各业对人们生活的重要意义，同时对一些特殊职业，如“警察”“快递员”“医生”等产生职业崇拜与向往，展现出强烈的探索热情。《3-6岁儿童学习与发展指南》着重提出，要充分利用生活和游戏的契机，引导幼儿通过观察、比较、分析等方法，发现并解决问题 ，提升思维能力。在“森林小警官”活动中，以“小警官破案”游戏情节贯穿始终，以经典动画形象黑猫警长为切入口，首先设计“接到报案”的紧张情景，快速点燃幼儿守卫森林的热情，激发责任感与使命感；再通过“调查案情”，引导幼儿发现、分析线索，尝试运用已有知识经验进行简单归类、判断和推理；幼儿通过观察、分析、记录“确定案犯”，发展多维度的思维能力。最后，“抓捕”环节幼儿主动建立事物之间的联系，分享发现，学习整理、概括、验证自己的推测，提升分析、解决问题的能力。

**活动目标：**

1.乐于观察、发现问题，运用已有经验进行简单的归类、判断与推理，发展多维度的思维能力。

2.巩固对动物特征的认识，提高分析、判断以及与同伴合作的能力。

3.积极参与活动，体验破案成功后的快乐。

**活动准备：**

1.材料准备：希沃一体机，平板。

2.经验准备：幼儿了解常见动物的外形特征和生活习惯。

**活动过程：**

**一、认识警长，激发兴趣**

黑猫警长接到报案，发生了什么事？

**二、调查案情，寻找线索**

1.线索一：小路上的轮胎印。

（1）这是羊宝宝家的门口。你发现了什么？是什么留下的印子？可能发生了什么事？

（2）怎么确定羊宝宝被车带走了？问问邻居，听听它们怎么说。

（3）经过羊宝宝家门口的车有什么特点？

师：经过调查，我们把森林里会开白色货车的小动物都找到了！一共有8位嫌疑人。

2.线索二：门前的摄像头。

（1）我们再到小羊家周围看看，你还发现了什么？摄像监控有什么作用？监控可能遭到了破坏，只拍到了动物的影子，你能猜出他们是谁吗？为什么？

（2）我们已经找到哪些线索了？他们中有谁符合“会开白色小货车，并被监控拍到了”这两条线索？

小结：通过对比的方式，发现原来同时符合两条线索的奶牛、梅花鹿、斑马、狐狸、狮子都有嫌疑。

3.线索三：客厅里的脚印。

（1）黑猫警长来电，有什么新线索？请一位小警官上来用放大镜仔细搜查一下，有什么发现？

（2）有几组脚印？会是谁留下的呢？

师：你们真厉害，用排除的方式找到斑马、奶牛、狐狸3位嫌疑人。

4.线索四：房间里的痕迹。

（1）嫌疑犯的范围越来越小，到底是谁？到房间里找一找，有什么新发现？

（2）谁喜欢吃叶子？同时谁的衣服上有纽扣？同时身上可能会掉白毛？

小结:同时符合三个线索的斑马才是最终嫌疑人。

**三、回顾案情，学习推理**

1.幼儿分享记录表：是谁带走了小羊？判断理由是什么？

2.梳理破案推理过程。

**四、抓捕案犯，体验乐趣**

1.根据黑猫警长提供的地图，请你找找看，哪栋房子是斑马的家？

2.幼儿集体操作，请小朋友帮助黑猫警长找出最短路线抓捕斑马，救出小羊。

3.观看防拐小视频，提高防范意识。

**中班语言活动：看不见的朋友**

武进区洛阳中心幼儿园 吴峥

**设计意图：**

中班幼儿正处于“从自我中心走向合作交往”的关键期，虽有强烈交友意愿，但常因语言表达能力不足或动作运用不当引发同伴交往冲突。活动以绘本《公鸡的新邻居》为载体，通过图文对照、细节推理，提升幼儿观察描述与逻辑表达能力。同时，借由动物习性差异的讨论，突破“外貌认知”局限，拓展语言表达的知识深度，在学习活动中获得一些交朋友的方法，理解交往的基本准则。

**活动目标：**

1.通过仔细观察画面，在对比、猜测的过程中了解新邻居不同的生活习性。

2.能大胆猜测与表述故事情节，学会用合适的方法结交新朋友。

3.愿意勇敢地结交新朋友，感受和朋友在一起的快乐。

**活动准备：**

物质材料准备：希沃课件、操作卡、蜡笔。

知识经验准备：了解动物的特殊生活习性，有同伴交往的经验。

**活动过程：**

**一、故事导入，激发兴趣**

1.在森林里，有两间房子。红屋顶的房子里，住着一只公鸡，蓝屋顶的房子里，没有人住。公鸡觉得一个人的生活很快乐，可是一个人玩也很无聊。

2.公鸡想有个新邻居。什么是邻居？公鸡为什么想要有一个邻居？

小结：邻居就是住在自己家隔壁或附近的人。因为公鸡一个人住很孤单，所

以想要有一个邻居。

**二、观察画面，理解表达**

1.发现新邻居

（1）蓝屋顶的房子发生了什么变化？

1. 来了新邻居，公鸡的心情怎么样？心里会想些什么？
2. 接下来的三天里，发生了哪些变化？

幼儿自主观察发现，同伴分享找到的变化。

（4）为什么邻居家有人住，公鸡白天却从来没有碰到过呢？

2.认识新邻居

（1）连着三天都没见到新邻居，公鸡觉得不能一直这样等待下去，有什么好办法帮助它联系到新邻居?

（2）原来用了写信的办法，它们分别是什么时候看到信的？

（3）邻居可能是谁？为了见面它们做了哪些准备？

（4）等了很久很久，公鸡发现新邻居还没来，它的心情怎么样？

（5）为什么公鸡一直见不到猫头鹰呢？

（6）两个生活作息不同的朋友怎样才能经常联系，有什么好办法？

小结：虽然不能常常见面，但他们用留言板相互留言，分享快乐的事情，有朋友真好呀。

**三、活动延伸，感知体验**

1.今天来了许多客人老师，我们可以用什么方式和她们成为朋友呢？

小结：认识新朋友时，不仅要有礼貌地打招呼，进行自我介绍，还可以用握握手、分享玩具等方法。希望每个小朋友都能通过自己的努力勇敢地认识新朋友！

**中六班《一根线条的旅行》主题性区域活动方案**

武进区洛阳中心幼儿园 沈娇 朱恬恬

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **主题名称：**一根线条的旅行  **主题实施背景：**  中班幼儿（4-5岁）正处于具体形象思维阶段，他们对周围世界充满好奇，喜欢通过直接感知、实际操作和亲身体验来获取经验。这个阶段的幼儿手部精细动作和手眼协调能力有了一定发展，但仍需要更多的锻炼机会来进一步提升。毛线作为一种常见且具有丰富特性的材料，柔软、可弯曲、颜色多样，能为幼儿提供多样化的操作体验，满足他们探索和创造的欲望。现代幼儿教育倡导整合课程，强调将各个领域的教育内容有机融合。线的区域主题活动可以涵盖艺术（如线描画、毛线粘贴画）、科学（如探究线的特性、线的传声实验）、语言（如讲述与线有关的故事、儿歌）等多个领域，实现多领域教育目标的有机整合，促进幼儿全面发展。 | | | | | |
| **游戏目标：**  1.尝试用语言描述线的形状、颜色、用途等特征，提高口语表达能力。  2.通过听故事、看图画等方式，理解线在故事或情境中的作用和意义，能够进行一些创编游戏。  3.通过参与与线相关的游戏和活动，如走线、跳线等，提高身体协调性和平衡感。  4.尝试使用线条进行自由创作，如绘画、手工制作等，培养他们的创造力。  5.提供各种不同类型的线，观察线的材质、粗细、颜色等特征，培养观察力和分类能力。  6.乐于分享自己关于线的经验和作品，培养分享意识和沟通能力。 | | | | | |
| **区域名称** | **游戏名称** | **关键经验与**  **学习方式** | **游戏目标** | **游戏材料与玩法** | **观察指导**  **重点** |
| 益智区 | **串线拼图** | **空间方位**  观察比较  操作体验 | 1.知道串线拼图游戏玩法，培养逻辑思维能力和空间想象力。  2.能根据图纸进行相应的线绳拼图游戏，发展手部精细动作。 | 材料:串线拼图图纸、笔管、线若干、拼图操作板。  玩法一：幼儿根据兴趣，自行选择图纸上的图案进行勾勒图案。  玩法二:幼儿根据自己设计的图案，进行游戏。 | 幼儿能否根据图纸进行线绳拼图游戏。 |
| **趣味连连看** | **数的意义**  观察发现  操作体验 | 1.通过游戏提升幼儿观察能力和视线追踪能力。  2.能通过观察知道各种颜色的图形分别代表的数字，并按照数字顺序将图形进行连线。 | 材料：自制形状连连看游戏底板、勾线笔。  玩法:幼儿根据兴趣选择游戏底板，先观察图例，根据图形对应的数字进行连线。 | 幼儿能否按照相应的数字顺序进行图形连线游戏。 |
| **小蜜蜂采蜜** | **位置与方向**  观察分析  探究发现 | 1. 能够理解游戏规则，遇到炸弹要绕道走。  2. 能够尝试同一底板不同路线，观察对比哪条路线采到的花蜜最多。 | 材料:数个难度递增的操作底板个、游戏记录卡。  玩法:选择游戏底板，从起点出发，选择合适的路线连接到终点，边排路线，边数采了几朵花，用了几个直线路线，几块拐弯路线，并记录在统计表中。游戏难度挑战设置摘一朵花，两朵花，三朵花。 | 幼儿能否大胆尝试走迷宫，并记录自己的采蜜数量。 |
| 阅读区 | **好书推荐** | **阅读**  阅读表征  表达表现 | 1.通过提供的关于线的绘本，增加阅读量。  2.能用较完整的语言介绍自己喜欢的图书，发展语言表达能力。 | 1.绘本《看不见的线》  2.绘本《跟着线走》  3.绘本《我们的中国》  4.绘本《线》 | 1.幼儿能否自由选择绘本阅读。  2.幼儿能否用正确的方式阅读。  3.幼儿能否观察画面，猜想故事情境，理解故事内容。 |
| **讲述游戏：我的旅行故事** | **倾听阅读**  阅读表征  表达表现 | 1.能根据阅读区中国地图上的旅行照片，说一说去了哪里玩，并向伙伴介绍自己的旅行故事。  2.对中国地图有一定了解，知道其形状是一只雄鸡。 | 材料:阅读区墙面毛线地图及旅行照片  玩法：幼儿选择自己的旅游照片，跟同伴一起交流分享旅行故事。 | 幼儿是否能够根据图片，说说自己的旅行故事。 |
| **绘本:看不见的线** | **倾听阅读**  阅读表征  倾听表达 | 1.理解故事内容，知道爱是一根隐形线。  2.尝试看图讲述故事，并愿意大胆将故事分享给小伙伴听。 | 绘本《看不见的线》 | 幼儿是否能在熟悉绘本的情况下，讲故事分享给同伴听。 |
| **绘本书创编** | **前书写**  故事创编  制作体验 | 1.通过游戏，让幼儿初步了解绘本小书的基本组成部分，如封面、扉页、正文、封底等。  2.幼儿能用多种材料和工具，如纸张、画笔、颜料等，制作绘本书。 | 材料：绘本书的构成示意图、绘画工具：纸、笔、双面胶等。  玩法：幼儿选择操作纸张进行折叠装订，并创编绘本故事。 | 幼儿是否能根据图示完成绘本书的创编，说说绘本书的内容。 |
| **修补图书** | **操作实践** | 1. 了解并认识各种修补工具和材料的基本使用方法。 2. 掌握简单的修补技巧，如何粘贴书页等。 | 材料:修补图示、修补工具：透明胶，剪刀等。  玩法:幼儿观察并判断图书的破损情况，选择合适的修补方式进行简单修补。 | 幼儿是否能将破损的书通过粘贴等方式进行修补。 |
| 美工区 | **春如线** | **表达表现**  欣赏表现  操作体验 | 1.了解著名画家吴冠中作品--春如线，感受画中线条的自由和流动性。  2.通过绘画提升幼儿对美好事物的感知能力。 | 材料:水墨颜料、宣纸、毛笔  玩法:幼儿欣赏美术大师作品，了解画中线条特点，进行创意绘画。 | 幼儿能否自由创作线条水墨作品，并分享自己的创作灵感。 |
| **一根线的旅行** | **想象创造**  欣赏表现  艺术创造 | 1.能根据绘本《跟着线走》进行创编，感受一根线带来的奇妙旅程。  2.在绘画中开拓视野，引发对身边事物的积极兴趣。 | 材料:画纸、彩笔、绘本书《跟着线走》  玩法:幼儿通过欣赏绘本，进行大胆想象和艺术表现。 | 幼儿是否能自由创编一根线的旅行，且与他人分享交流。 |
| **毛线小人** | **想象创造**  欣赏表现  艺术创造 | 1.通过游戏锻炼观察力、想象力和动手操作能力。  2.感受小人头发、缠绕、交织的形象。 | 1.毛线  2.白乳胶  3.颜料  4.白纸 | 能否自由创作毛线拼贴画，并感知毛线的可塑性。 |
| 建构区 | **长长的隧道** | **空间方位**  信息分析  分享合作 | 1.在搭建过程中理解物体间的空间关系，提升空间感知能力和规划能力。  2.知道一些基本的拼搭技巧，如：连接、加宽、延长等。 | 材料:清水积木、小汽车、辅助材料等。  玩法:幼儿根据图纸，用基本的搭建技巧进行创意搭建。 | 是否能正确选择和使用积木，掌握基本建构方法，能否与同伴友好交流，合作建构。 |
| **趣味迷宫** | **空间方位**  信息分析  操作体验 | 1.幼儿能使用清水积木搭建迷宫，理解空间关系。  2.通过不断调整，重组熟练搭建技能。 | 材料:清水积木、辅助材料:大树、房屋、汽车等。  玩法：幼儿根据参照图或设计图建造有趣的迷宫。 | 幼儿能否根据设计的迷宫图纸进行建构，与同伴友好协商，合作搭建，交流搭建经验。 |
| **自然物拼搭** | **想象创造**  艺术表现  探索交流 | 1.幼儿能否使用自然物进行组合、拼接，形成不同的结构和造型。  2.幼儿尝试不同的拼搭方式，提高动手能力和创造力。 | 材料：木片、树枝等自然物材料、参考图和设计图。  玩法:幼儿根据设计图选择自然物进行创意拼搭。 | 幼儿是否能够用不同形状的自然材料创造性的拼摆出故事中的角色、场景并大胆分享自己的作品。 |
| 表演区 | **舞动的线条** | **表达表现**  欣赏表现  分享合作 | 1. 喜欢跟随音乐进行舞蹈。 2. 体验彩绸舞的韵律美。 | 材料:彩绸带、音乐  玩法:幼儿根据音乐，挥动手中彩绸进行舞蹈。 | 幼儿能否选择道具随音乐进行舞蹈。 |
| **小小歌唱家** | **表达表现**  感受体验  欣赏表现 | 1.喜欢参与歌唱活动，感知乐曲节奏变化。  2.在游戏中欣赏音乐，并大胆表达。 | 材料:服装、道具、话筒等。  玩法：幼儿自主选择道具和歌曲，进行表演唱。 | 幼儿能否自由选择道具进行完整歌唱。 |
| 科探区 | **棉线搭桥** | **实践探究**  观察比较  操作体验 | 1. 了解实验背后的科学原理，知道棉线是如何运水的。 2. 能够在活动中大胆操作，动手动脑进行实验。 | 1. 量杯两个 2. 色素 3. 搅拌棒 4. 双面胶 5. 棉线 6. 剪刀   7.水 | 幼儿能否选择合适的工具大胆进行实验操作；是否能了解棉线运水的原理。 |
| **好玩的传声筒** | **实践探究**  观察比较  操作体验 | 1. 探索传声筒传声现象，知道空心的管子传出的声音清楚。 2. 学习自制传声筒，提高动手能力。 | 1. 棉线 2. 纸杯   3.剪刀 | 幼儿能否制作出传声筒，并与同伴玩传声游戏。 |
| **一朵棉，一条线** | **实践探究**  观察比较  操作体验 | 1. 了解棉花的特性掌握基本的防线步骤和方法。 2. 同伴合作体验纺线的乐趣。 | 材料:纺线锤、棉花、针梳、纺线流程图  玩法：幼儿根据纺线流程，进行纺线游戏。 | 幼儿能否看步骤进行纺线，与同伴交流展示成果。 |
| 自然角 | **小小园丁** | **观察发现**  亲近自然  主动探索 | 1.提高观察力、动手能力和记录能力。  2.了解植物的生长规律，认识到自然规律不可欺骗。 | 材料：植物观察记录本、种植工具  玩法：幼儿会根据植物的情况进行浇水等基本照料。 | 能否观察出植物生长过程中的变化，并用简单的方式记录植物的生长过程。 |
| **你好，蚕宝宝** | **观察发现**  观察事物  探究记录 | 1.通过观察蚕从卵到幼虫、蛹、成蚕的完整生命周期，对蚕的生长过程有一定的了解。  2.通过日常的饲养和观察活动，幼儿能记录蚕的生长变化。 | 材料:蚕若干、桑叶、放大镜，记录纸  玩法：幼儿用放大镜观察蚕宝宝的生长过程，并记录过程。 | 幼儿能否观察蚕的生长变化，能否用手工绘画或手工制作的方式展示对蚕生长过程。 |
| **郁见花开** | **观察发现**  自然探索  观察记录 | 1. 了解并观察郁金香的生长过程。 2. 会用自己的方式进行记录生长过程。 | 材料：郁金香种子、花瓶、记录纸  玩法:幼儿观察郁金香的生长过程，并进行记录。 | 幼儿是否能留心观察，并认真记录自己的发现。 |